**QUORIDOR :** Prototype 2.

*L’objectif de ce prototype est tester l’implémentation d’un jeu avec une « grille intermédiaire » pour gérer les murs. Réalisé en Java.*

**Grille :** 19x19

* Cases *Joueurs* & *murs*

Cases joueurs :

* Coordonnées (impaires, impaires)
* Bool hasPawn()

Cases murs :

* Coordonnées (pair, pair) pour poser un mur
* (pair, impair) = mur créé par un (pair, pair)
* Bool hasWall()

**MOAI**

* Pawn
* Wall
* Bonus ?
* Coord
* Movable (peut il bouger)
* Bool isMovable
* Coord getCoord